

# LAPORAN TUGAS BESAR

## IF2110/Algoritma dan Struktur Data

### BNMO Simulasi Memasak


program simulasi berbasis **CLI** (*command-line interfac*)

Dipersiapkan oleh:

#### KELOMPOK A

Bintang Hijriawan Jachja	(13521003)
Afnan Edsa Ramadhan	(13521011)
Laila Bilbina Khoiru Nisa	(13521016)
Bagus Lathif Firmansyah	(13521017)
Bernardus Willson	(13521021)
Agsha Athalla Nurkareem	(13521027)

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika - Institut Teknologi Bandung  
Jl. Ganesha 10, Bandung 40132

	Sekolah Teknik Elektro dan Informatika ITB	Nomor Dokumen		Halaman
		IF2110-TB-A-K03		25
		Revisi	1	20/11/2022

# Daftar Isi

1 Ringkasan .....	3
2 Penjelasan Tambahan Spesifikasi Tugas .....	4
2.1 UNDO REDO .....	4
2.2 RESEP .....	4
3 Struktur Data (ADT).....	5
3.1 ADT SEDERHANA.....	5
3.2 ADT MAP (ADT MATRIKS) .....	5
3.3 ADT LIST STATIK .....	5
3.4 ADT MESIN KARAKTER DAN MESIN KATA.....	6
3.5 ADT QUEUE DENGAN PENDEKATAN ARRAY LIST DINAMIK.....	6
3.6 ADT STACK.....	6
3.7 ADT TREE .....	6
4 Program Utama .....	7
5 Data Test.....	8
5.1 Loading Screen dan Splash Screen .....	8
5.2 Fitur Load Map dan Pergerakan Karakter .....	8
5.3 Fitur Membeli Bahan Makanan.....	9
5.4 Fitur Memotong Bahan Makanan.....	9
5.5 Fitur Menggoreng Bahan Makanan .....	10
5.6 Fitur Merebus Bahan Makanan .....	10
5.7 Fitur Mencampur Bahan Makanan 10	
5.8 Fitur Undo .....	11
5.9 Fitur Notifikasi.....	11
5.10 Fitur Delivery .....	12
5.11 Fitur Inventory .....	12
6 Test Script .....	13
7 Pembagian Kerja dalam Kelompok .....	15
8 Lampiran .....	15
8.1 Deskripsi Tugas Besar 2 .....	15
8.2 Notulen Rapat .....	16
8.2.1 Notulensi Asistensi .....	16
Asistensi 1 .....	16
Asistensi 2 .....	18
8.2.2 Notulensi Rapat Kelompok.....	20
8.3 Log Activity Anggota Kelompok.....	23

# 1 Ringkasan

Pada tugas besar IF2110 Algoritma dan Struktur Data 2022, kami diminta untuk membuat program simulasi berbasis command-line interface (CLI) tentang game masak-memasak. Pemain dapat menggunakan beberapa command seperti berjalan, beli bahan makanan, potong, rebus, dll. Pemain juga dapat menggunakan fitur lain yang tersedia sesuai spesifikasi tugas besar.

Secara garis besar, hasil dari tugas besar kami memenuhi semua spesifikasi tugas yang diberikan dan berhasil dijalankan pada mesin Windows-based dan UNIX-based. Tugas besar yang diberikan melatih kami untuk menyelaraskan berbagai struktur data (ADT) yang selama ini dipelajari dalam kuliah IF2110 Algoritma dan Struktur Data menjadi sebuah program permainan yang dapat melakukan berbagai command tertentu.

Pada simulasi memasak ini, ada beberapa ADT yang digunakan, yaitu :

1. ADT Sederhana
2. ADT Map
3. ADT List Statik
4. ADT Matriks
5. ADT Mesin Karakter dan Mesin Kata
6. ADT Queue dengan Pendekatan Array List Dinamik
7. ADT Stack
8. ADT Tree

Penjelasan mengenai ADT-ADT di atas terdapat pada BAB III Struktur Data.

Laporan ini berisi tentang penjelasan tentang program yang kami buat. Bagian pertama laporan berisi tentang ringkasan dari laporan ini serta deskripsi dan penjelasan singkat mengenai program yang dibuat. Bagian kedua terdiri dari berbagai struktur data yang dibuat dan digunakan. Bagian ketiga berisi tentang penjelasan mengenai program utama dan algoritma menarik yang digunakan dalam program tersebut. Bagian keempat terdiri dari data test dan test script dari program yang telah dibuat. Bagian terakhir berisi tentang pembagian kerja dalam kelompok dan lampiran-lampiran.

## 2 Penjelasan Tambahan Spesifikasi Tugas

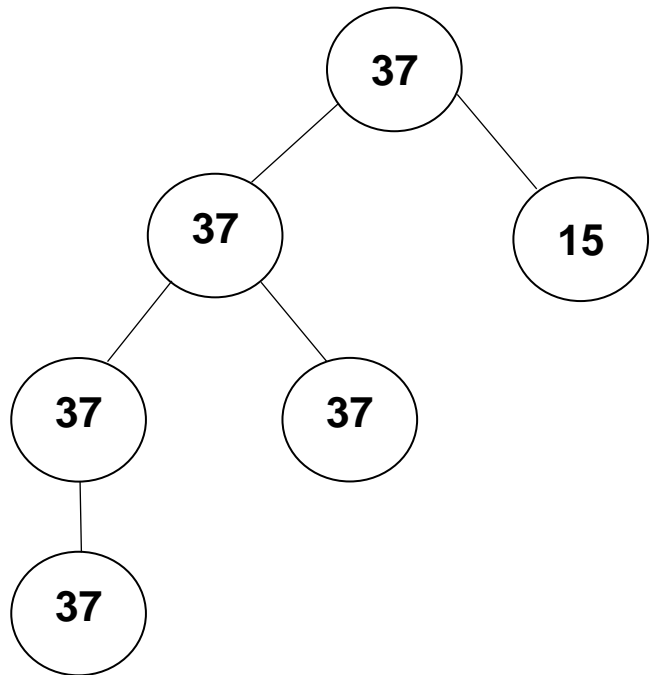
### 2.1 UNDO REDO

Undo redo merupakan aktivitas dimana player dapat kembali ke tempat dan aktivitas sebelumnya. Command undo redo ini menggunakan implementasi dari ADT Stack yang telah kami buat juga fungsi- fungsinya yang juga dijelaskan pada bab 3 ADT Stack..

### 2.2 RESEP

Resep digunakan sebagai acuan aksi. Resep ini menggunakan ADT Tree sebagai pengimplementasiannya.

```
Config > ≡ resep.txt
1 3
2 21 1 11
3 31 2 21 10
4 37 2 31 15
5
```



### 3 Struktur Data (ADT)

*Dalam program yang telah kami buat, kami menggunakan beberapa macam struktur data. Total terdapat sembilan buah struktur data yang kami gunakan. Berikut adalah daftar dari struktur data yang digunakan pada program kami.*

#### 3.1 ADT SEDERHANA

ADT sederhana digunakan untuk membentuk struktur data Point, Waktu, Makanan, dan Simulator. ADT Point terdiri dari dua buah variabel bertipe data integer yang salah satu kegunaannya adalah sebagai penanda lokasi suatu benda pada bidang dua dimensi yaitu X dan Y. ADT Waktu terdiri dari 3 buah variabel bertipe data integer yaitu Day yang mewakili hari, Hour yang mewakili jam, dan Minute yang mewakili menit dan beberapa fungsi seperti CreateTime, TulisTIME1, TulisTime2, dll. ADT Makanan bertipe data makanan yang berisi integer id, word nama, waktu kedaluwarsa, word aksi, dan Waktu pengiriman. ADT Makanan ini menggunakan list statik, dinamis, dan queue. ADT Simulator memiliki data nama pengguna, lokasi saat ini, dan inventory dan memiliki beberapa fungsi yaitu, CreateSimulator, BacaSimulator, DisplaySimulator, DisplayNama, dan DisplayLokasi dengan struct Simulator yang telah didefinisikan di .H.

#### 3.2 ADT MAP (ADT MATRIKS)

ADT Map dan ADT Matriks berada dalam satu folder. ADT ini digunakan untuk representasi peta dari program. Peta yang dibuat dalam bentuk karakter-karakter tertentu seperti contoh tampilan disimpan ke dalam sebuah ADT matriks.

#### 3.3 ADT LIST STATIK

ADT ini digunakan untuk menyimpan list makanan dan list resep yang ada pada aplikasi. List ini berfungsi untuk dijadikan acuan ketika pemesanan bahan makanan dan berisi data dari konfigurasi. ADT List Statik menggunakan struct ListStatik dengan berbagai fungsi yang telah kami buat seperti, CreateListStatik sebagai konstruktor,

ListLength sebagai selektor, berbagai test indeks dengan tipe boolean, dan masi banyak fungsi lainnya.

### **3.4 ADT MESIN KARAKTER DAN MESIN KATA**

ADT ini digunakan untuk melakukan parsing command program dan pembacaan file konfigurasi ke dalam aplikasi. Kami membuat beberapa fungsi dalam ADT mesin karakter seperti, fungsi START, Mesin siap dioperasikan. Dan pita disiapkan untuk dibaca. Fungsi ADV, fungsi END, dan fungsi STARTFILE. Sedangkan pada ADT mesin kata kami membuat beberapa fungsi juga seperti, IgnoreBlanks, STARTWORD1 yang diperuntukkan untuk satu kata, STARTWORD2 yang diperuntukkan untuk lebih dari satu kata

### **3.5 ADT QUEUE DENGAN PENDEKATAN ARRAY LIST DINAMIK**

ADT ini digunakan untuk menyimpan makanan yang dimiliki oleh simulator alias inventory. ADT Queue dibuat dalam bentuk PrioQueue dengan pendekatan Array List Dinamik untuk mendukung penyimpanan makanan dengan expiry agar lebih mudah untuk diproses. Pendekatan List diperlukan untuk mempermudah proses dequeue.

### **3.6 ADT STACK**

ADT ini digunakan untuk meng-undo atau meng-redo command yang dilakukan oleh simulator pada aplikasi. ADT Stack yang kami buat memiliki beberapa fungsi primitif untuk pengimplementasian undo dan redo, seperti push, pop, undo, redo, dan displaystack.

### **3.7 ADT TREE**

ADT ini digunakan untuk menyimpan resep. Dengan menggunakan N-ary Tree, karena jumlah childnya bisa tidak ada hingga berapapun. Digunakan pointer of pointer of Node pada struct Node agar bisa membuat array of node pointer.

## 4 Program Utama

Pada saat program utama dijalankan akan memunculkan loading screen selama lima detik lalu di lanjutkan dengan splash screen dan tampilan menu. Player diminta untuk memasukkan inputan sesuai dengan angka yang tertera pada menu. Setelah memasukkan perintah 1 yaitu start a new game, screen akan meminta inputan username lalu program akan menampilkan peta game dan menempatkan karakter di posisi start(0,0). Player diminta memasukkan command berupa "MOVE WEST", "MOVE NORTH", "MOVE EAST", "MOVE SOUTH". Dan simulator akan berpindah koordinat sesuai command yang player masukkan. Lalu player dapat bergerak mendekati T untuk Telepon, M untuk Mencampur, C untuk Chop, F untuk Fry, dan B untuk Boil. Karakter pada peta harus digerakkan mendekati huruf huruf tersebut agar dapat melakukan aksi.

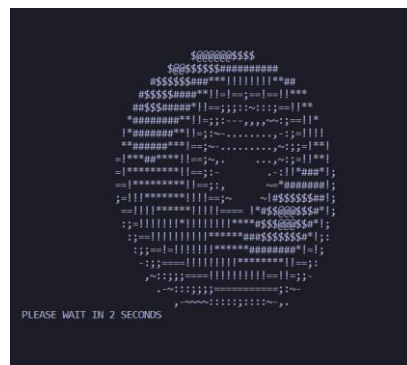
Ketika ingin melakukan pembelian bahan player harus menggerakkan simulator ke "T". Lalu program akan memunculkan daftar bahan yang dapat di beli dan player dapat melakukan pembelian serta akan dikirim ke dalam inventori. Ketika akan melakukan pemotongan, penggorengan, perebusan terhadap sesuatu barang, player harus menggerakkan simulator ke "C", "F", "B" sesuai dengan kebutuhannya. Program akan memunculkan bahan apa saja yang dapat dilakukan aksi dan player dapat melakukan aksi serta memasukkan hasil aksi ke dalam inventori.

## 5 Data Test

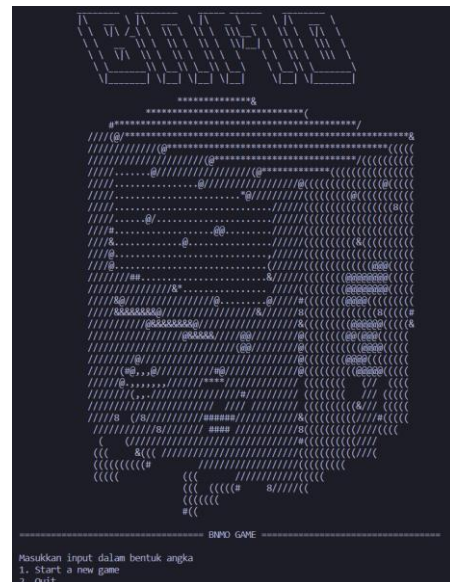
### 5.1 Loading Screen dan Splash Screen

Test ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa program sudah dapat berjalan dan menampilkan tampilan judul game serta main menu. Cara menjalankan program ini adalah dengan melakukan run program main.c.

Loading screen

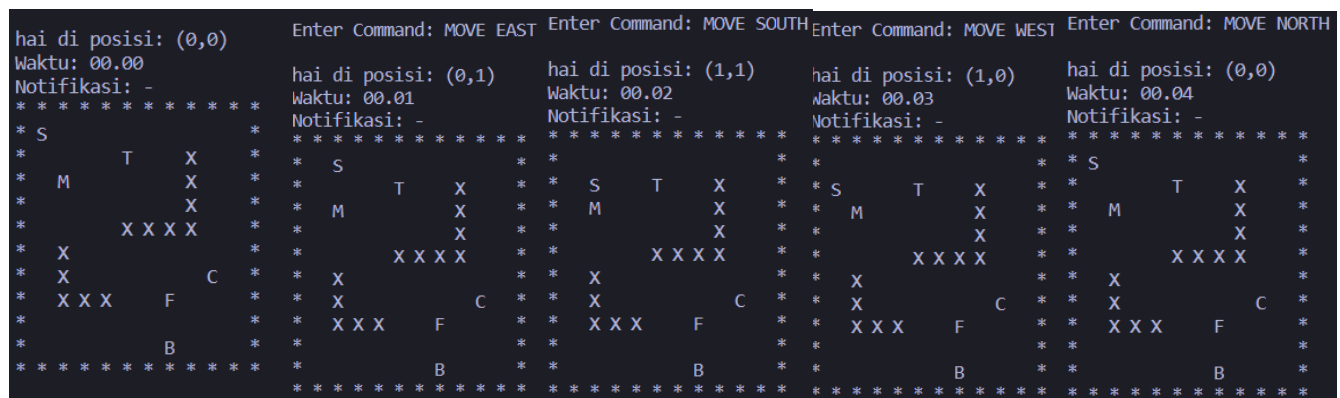


Splash Screen



### 5.2 Fitur Load Map dan Pergerakan Karakter

Tes ini bertujuan untuk menunjukkan apakah program dapat mengeluarkan peta dengan baik dan dapat bergerak sesuai dengan kehendak player.





### 5.3 Fitur Membeli Bahan Makanan

Tes ini bertujuan untuk menunjukkan apakah program dapat digunakan untuk membeli suatu bahan makanan dan memasukkan makanan tersebut ke dalam inventory.

```
Masukkan input dalam bentuk angka
1. Start a new game
2. Quit
1
Input Username: A
A di posisi: (0,0)
Waktu: 00.00
Notifikasi: -
*****
* S *
*   T   X *
* M     X *
*   X   *
*   X X X *
* X     C *
* X X X F *
*   B   *
*****
Enter Command:

A di posisi: (0,4)
Waktu: 00.04
Notifikasi: -
*****
*   S   *
*   T   X *
* M     X *
*   X   *
*   X X X *
* X     C *
* X X X F *
*   B   *
*****
Enter Command: BUY

===== BUY =====
List Bahan Makanan:
1. ( Ayam Mentah 15 menit )
2. ( Tepung 30 menit )
3. ( Minyak Goreng 1 jam )
Ketik 0 untuk exit
Enter Command: 1
Berhasil memesan Ayam Mentah , Ayam Mentah akan diantar dalam 15 menit .
```

### 5.4 Fitur Memotong Bahan Makanan

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat memotong suatu bahan memasukkan hasil potongan tersebut ke dalam inventory.

```
A di posisi: (5,8)
Waktu: 00.28
Notifikasi: -
*****
*   T   X *
* M     X *
*   X   *
*   X X X *
* X     S *
* X     C *
* X X X F *
*   B   *
*****
Enter Command: CHOP

===== CHOP =====
List Bahan Makanan yang Bisa Dibuat:
1. Ayam Potong
Ketik 0 untuk exit
Enter Command: 1
Ayam Potong selesai dibuat dan sudah masuk ke inventory.
```

## 5.5 Fitur Menggoreng Bahan Makanan

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat menggoreng suatu bahan memasukkan hasil gorengan tersebut ke dalam inventory.

```
A di posisi: (6,6)
Waktu: 00.12
Notifikasi: -
* * * * *
*           T       X       *
*      M           X       *
*           X       *
*      X X X X       *
*      X           S   C   *
*      X X X       F       *
*           B           *
* * * * *
Enter Command: FRY
```

```
===== FRY =====
List Bahan Makanan yang Bisa Dibuat:
1. Ayam Goreng
Ketik 0 untuk exit

Enter Command: 1
Ayam Goreng selesai dibuat dan sudah masuk ke inventory.
```

## 5.6 Fitur Merebus Bahan Makanan

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat merebus suatu bahan memasukkan hasil rebusan tersebut ke dalam inventory.

```
A di posisi: (8,6)
Waktu: 00.31
Notifikasi: -
* * * * *
*           T       X       *
*      M           X       *
*           X       *
*      X X X X       *
*      X           C       *
*      X X X       F       *
*           S           *
*           B           *
* * * * *
Enter Command: BOIL
```

## 5.7 Fitur Mencampur Bahan Makanan

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat mencampur suatu bahan memasukkan hasil campuran tersebut ke dalam inventory.

```

===== MIX =====
List Bahan Makanan yang Bisa Dibuat:
  1. Ayam Tepung
Ketik 0 untuk exit

Enter Command: 1
Ayam Tepung selesai dibuat dan sudah masuk ke inventory.

```

```

Enter Command: 1
Gagal membuat Ayam Tepung karena kamu tidak memiliki bahan berikut:
1. Ayam Potong
2. Tepung
===== MIX =====
List Bahan Makanan yang Bisa Dibuat:
  1. Ayam Tepung
Ketik 0 untuk exit

Enter Command: 

```

## 5.8 Fitur Undo

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat meng-undo atau meng-redo aktivitas yang dilakukan player dengan baik.

```

A di posisi: (1,0)
Waktu: 00.01
Notifikasi: -
* * * * *
* S      T      X      *
* M      X      *
*      X      *
*      X X X X      *
* X      *
* X      C      *
* X X X      F      *
*      B      *
* * * * *
Enter Command: UNDO

```

```

A di posisi: (0,0)
Waktu: 00.00
Notifikasi: UNDO
* * * * *
* S      T      X      *
* M      X      *
*      X      *
*      X X X X      *
* X      *
* X      C      *
* X X X      F      *
*      B      *
* * * * *
Enter Command: 

```

## 5.9 Fitur Notifikasi

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat menampilkan notifikasi secara tepat.

```

A di posisi: (0,0)
Waktu: 00.00
Notifikasi: anda tidak bisa jalan ke sana.
* * * * *
* S      T      X      *
* M      X      *
*      X      *
*      X X X X      *
* X      *
* X      C      *
* X X X      F      *
*      B      *
* * * * *
Enter Command: 

```

## 5.10 Fitur Delivery

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah program dapat mengirimkan bahan makanan dengan baik.

```
Enter Command: DELIVERY

Show DeliveryList Makanan di Perjalanan
(nama - waktu sisa delivery)
1. Ayam Mentah - 14 menit
A di posisi: (0,4)
Waktu: 00.05
Notifikasi: -
*****
*           S           *
*         T   X   *
*       M     X   *
*         X   *
*       X X X X *
*     X         *
*     X         C   *
*   X X X   F     *
*           B     *
*****
```

## 5.11 Fitur Inventory

Tes ini bertujuan untuk memeriksa apakah barang yang sudah dikirim atau selesai dilakukan aksi dapat tersimpan dengan baik di inventory.

```
Enter Command: INVENTORY

23 jam 40 menit - Ayam Mentah
#
A di posisi: (0,4)
Waktu: 00.25
Notifikasi: -
*****
*           S           *
*         T   X   *
*       M     X   *
*         X   *
*       X X X X *
*     X         *
*     X         C   *
*   X X X   F     *
*           B     *
*****
```

## 6 Test Script

No.	Fitur yang Dites	Tujuan Testing	Langkah- Langkah Testing	Input Data Test	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Keluar
1	Fitur start game	Memeriksa apakah permainan dapat dijalankan	Melakukan <i>compile file</i> "main.c" di terminal	Data Test 1	Program berhasil dijalankan, mengeluarkan Splash Screen, dan menerima input start	Sesuai dengan harapan
2	Fitur load map dan pergerakan karakter	Memeriksa apakah map dapat ditampilkan dan dapat menggerakkan karakter	Memasukkan input Start atau setelah melakukan aksi	Data Test 2	Program berhasil mengeluarkan map dan karakter dapat digerakkan	Sesuai dengan harapan
3	Fitur Membeli bahan	Memeriksa apakah karakter dapat membeli makanan	Mengarahkan karakter ke "T" dalam map dan melakukan aksi BUY	Data Test 3	Program berhasil membeli bahan dan memasukkannya ke inventori Ketika selesai dikirim	Sesuai dengan harapan
4	Fitur Memotong bahan	Memeriksa apakah bahan yang sudah ada dapat dipotong	Mengarahkan karakter ke "C" dan melakukan aksi CHOP	Data Test 4	Program berhasil memotong suatu bahan dan memasukkannya ke dalam inventori	Sesuai dengan harapan
5	Fitur menggoreng bahan	Memeriksa apakah bahan yang sudah ada dapat digoreng	Mengarahkan karakter ke "F" dan melakukan aksi FRY	Data Test 5	Program berhasil menggoreng suatu bahan dan memasukkannya ke dalam inventori	Sesuai dengan harapan
6	Fitur merebus bahan	Memeriksa apakah bahan yang sudah ada dapat direbus	Mengarahkan karakter ke "B" dan melakukan aksi BOIL	Data Test 6	Program berhasil merebus suatu makanan dan	Belum sesuai dengan harapan

No.	Fitur yang Dites	Tujuan Testing	Langkah- Langkah Testing	Input Data Test	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Keluar
					memasukannya ke dalam inventori	
7	Fitur mencampur bahan	Memeriksa apakah bahan yang sudah ada dapat dicampur	Mengarahkan karakter ke "M" dan melakukan aksi MIX	Data Test 7	Program berhasil mencampur beberapa bahan dan memasukannya ke dalam inventori	Sesuai dengan harapan
8	Fitur undo	Memeriksa apakah dapat melakukan undo dalam permainan	Melakukan komando "UNDO"	Data Test 8	Program berhasil mengembalikan kondisi ke keadaan sebelumnya	Sesuai dengan harapan
9	Fitur notifikasi	Memeriksa apakah dapat mengeluarkan notifikasi dengan kondisi tertentu	Membuat suatu kondisi yang dapat memunculkan notifikasi	Data Test 9	Ketika kondisi tertentu muncul, program berhasil memunculkan notifikasi terhadap kondisi tersebut	Sesuai dengan harapan
10	Fitur Delivery	Memeriksa apakah makanan yang sudah dibeli dapat di kirim dengan baik	Setelah membeli suatu bahan, bahan tersebut dikirimkan sesuai dengan waktu yang ada	Data Test 10	Dapat mengeluarkan daftar pengiriman	Sesuai dengan harapan
11	Fitur Inventory	Memeriksa apakah makanan yang sudah diantar atau selesai melakukan aksi dapat di masukan ke dalam inventory	Setelah pengantaran selesai atau selesai membuat aksi, bahan makanan akan masuk ke inventory	Data Test 11	Dapat mengeluarkan daftar barang yang tersedia di inventory	Sesuai dengan harapan

## 7 Pembagian Kerja dalam Kelompok

Nama (NIM)	Pembagian Kerja
Bintang Hijriawan Jachja (13521003)	ADT Makanan, Map, undo redo
Afnan Edsa Ramadhan (13521011)	ADT Simulator, read_file, tree
Laila Bilbina Khoiru Nisa (13521016)	ADT Prioqueue, Map, tree
Bagus Lathif Firmansyah (13521017)	ADT Waktu, read_file, tree
Bernardus Willson (13521021)	ADT Prioqueue, Inisiasi, undo redo
Agsha Athalla Nurkareem (13521027)	ADT Makanan, Inisiasi, undo redo

## 8 Lampiran

### 8.1 Deskripsi Tugas Besar 2

BNMO (dibaca: Binomo) adalah sebuah robot game milik Indra dan Doni. Akhir-akhir ini, Indra baru saja menjalin hubungan spesial dengan perempuan bernama Siska Kol. Dan dalam dekat waktu, Indra akan mengajak Siska Kol ke rumah untuk makan malam bersama Doni dan BNMO. Oleh karena itu, Indra meminta bantuan BNMO dan Doni untuk membantu mempersiapkan makan malam spesial tersebut. Saat itu juga,

BNMO langsung tertarik untuk mengerjakan bagian masak karena ia sangat sering melihat video memasak di aplikasi toktok dan sangat terngiang-ngiang dengan “mari kita cobaaa”.

Namun, ada masalah. BNMO tidak tahu cara memasak dan Doni tidak bisa membantu persiapan karena ada hal lain. BNMO tidak bisa belajar dari video youcub karena BNMO adalah sebuah komputer sehingga hal yang paling mudah untuk dilakukan adalah membuat program simulasi untuk ditiru BNMO. Oleh karena itu, Doni meminta bantuan kalian untuk membuat program simulasi tersebut.

Buatlah sebuah program simulasi berbasis CLI (command-line interface). Program ini dibuat dalam bahasa C dengan menggunakan struktur data yang sudah kalian pelajari di mata kuliah ini. Kalian boleh menggunakan struktur data yang sudah kalian buat untuk praktikum pada tugas besar ini.

## 8.2 Notulen Rapat

### 8.2.1 Notulensi Asistensi

#### Asistensi 1

Tanggal : Senin, 24 Oktober 2022	Catatan Asistensi:  1. Nama diinput
Tempat : google meet ( <a href="https://meet.google.com/usz-rzde-uqx">https://meet.google.com/usz-rzde-uqx</a> )	



Kehadiran Anggota Kelompok:

1. Bintang Hijriawan Jachja(13521003)



2. Afnan Edsa Ramadhan (13521011)



3. Laila Bilbina Khoiru Nisa (13521016)



4. Bagus Lathif Firmansyah  
(13521017)



5. Bernardus Willson (13521021)





6. Agsha Athalla Nurkareem  
(13521027)

2. Pastiin kodenya bisa jalan di linux, harusnya gaada masalah kalo Cuma pake stdio stdlib sama math, tapi pasudah selesai coba lagi di linux buatpastiin aja.

3. Treenya bisa banyak, jadi bikin list statik buat nyimpen tree.

4. Adt yang dipake di inventory prioqueue, tapi itu buat filter aja, jadi misal ada bahan yang perlu dipake tapi bukan di "head" tetep bisa di pake, prioqueuenya itu buat durasi bahan sebelum kadaluarsa.

5 Saran jangan mepet mepet karena kemungkinan bakal banyak error yang ga tau dimana, disaranin pake gdb buat ngedebug biar keliatanpersegment

	
	<p>Tanda Tangan Asisten:</p>  <p>13519002 Steven Nataniel</p>

## Asistensi 2

Tanggal : Kamis, 03 November 2022	<p>Catatan Asistensi:</p> <p>- Kenapa pake prio di simulator.h</p> <p>biar bisa dipanggil aja</p>
<p>Tempat : google meet</p> <p>(<a href="https://meet.google.com/rsq-hegv-eja">https://meet.google.com/rsq-hegv-eja</a>)</p>	

Kehadiran Anggota Kelompok:

7. Bintang Hijriawan Jachja(13521003)



8. Afnan Edsa Ramadhan (13521011)



9. Laila Bilbina Khoiru Nisa (13521016)



10. Bagus Lathif Firmansyah (13521017)



11. Bernardus Willson (13521021)



12. Agsha Athalla Nurkareem (13521027)

padahal bisa pake include

- eltype diisi apa?

karakter

- jangan lupa implementasinya di time diubah semua, jangan lupa diubah

- mekanisme waktunya gimana?

- include fungsi uni

itu gapapa selama buat inisiasi ajat

- Asistensi 3 terserah kapan karena opsional

- pakai makefile karena banyak banget filenya



- jangan lupa jalan di linux

- demo di lab

- versi linux di gcc berapa?

gcc 11/ 13, atau gcc yang di lab

- Selama gapake syntax yg aneh aneh harusnya aman

	
	<p>Tanda Tangan Asisten:</p>  <p>13519002 Steven Nataniel</p>

### 8.2.2 Notulensi Rapat Kelompok

Hari, Tanggal	NIM	Notulen Rapat
Jumat, 21 Oktober 2022	13521003	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi gambaran besar program</li> </ul>
	13521011	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurai ADT-ADT yang perlu dikerjakan</li> </ul>
	13521016	pada tahap 1
	13521017	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian tugas pengerjaan ADT</li> </ul>
	13521021	

	13521027	
Senin, 24 Oktober 2022	13521003 13521011 13521016 13521017 13521021 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian tugas pengerjaan ADT Map, ADT Read File, Inisiasi</li> <li>• Diskusi program</li> </ul>
Sabtu, 29 Oktober 2022	13521003 13521011 13521016 13521017 13521021 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi error program pada bagian ADT Makanan</li> <li>• Perbaiki program</li> </ul>
Minggu, 30 Oktober 2022	13521003 13521011 13521021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas error program bagian ADT Mesin kata</li> </ul>
Minggu, 06 November 2022	13521003 13521021 13521016 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian tugas ADT TREE dan UNDO REDO</li> </ul>
Jumat, 11 November 2022	13521003 13521011 13521021 13521016 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperbaiki program</li> </ul>
Selasa, 15 November 2022	13521003 13521011 13521021 13521016 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat tambahan fungsi ADT STACK</li> <li>• Memperbaiki ADT SIMULATOR</li> <li>• Membuat program tambahan command</li> </ul>

Rabu, 16 November 2022	13521003 13521011 13521021 13521016 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat UNDO REDO</li> <li>• Memperbaiki program</li> </ul>
Jumat, 18 November 2022	13521003 13521011 13521021 13521016 13521027	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperbaiki program</li> <li>• Memperbaiki ADT Makanan</li> </ul>

### Progress Milestone

Tanggal		02-11-2022
No	Fitur	Progress (0-100%)
1.	Command Parser	50%
	Inisiasi	
	a. Splash Screen	100%
	b. Command START	100%
	c. Command EXIT	100%
3.	Simulator	
	a. ADT Simulator	90%
4.	Makanan	
	a. Membaca makanan dari file	70%
	b. ADT Makanan	80%
	c. Command CATALOG	60%
6.	Peta	
	a. Membaca peta dari file	80%

	b. Command MOVE NORTH/EAST/SOUTH/WEST	80%
7.	Mekanisme Waktu	
	a. ADT Waktu	95%
	b. Waktu bertambah seiring command yg valid	65%
8.	Laporan (50%)	55%

### 8.3 Log Activity Anggota Kelompok

Tanggal	Tempat	NIM	Kegiatan
22-10-2022	GitHub	13521021	Upload prioquetime.c, matrix.h
23-10-2022	GitHub	13521011	Upload ADT Simulator, update path file-file .h, add folder ADT
24-10-2022	GitHub	13521021	Upload liststatik.c dan liststatik.h, stack.c dan stack.h
24-10-2022	GitHub	13521011	Update wordmachine dan charmachine, Upload ADT simulator, Upload ADT simulator,
27-10-2022	GitHub	13521016	Update prioqueue.c dan .h
27-10-2022	GitHub	13521021	add ascii art on inisiasi.c, finishing inisiasi.
27-10-2022	GitHub	13521011	Add config, add wordtostr in wordmachine
27-10-2022	GitHub	13521016	Update readme
27-10-2022	GitHub	13521003	Add header makanan.h
28-10-2022	GitHub	13521011	Add driver wordmachine
29-10-2022	GitHub	13521003	ADT makanan, driver makanan, struct time, update tipe nama makanan.
30-10-2022	GitHub	13521011	add map, update time & mesin kata, add ADT tree, edit time.c, tambah donat.

30-10-2022	GitHub	13521003	update prioqueue, adt makanan, driver makanan, ganti nama.
30-10-2022	GitHub	13521021	add time.h and time.c, update inisiasi.c.
31-10-2022	GitHub	13521021	tes command parser, update map.c.
31-10-2022	GitHub	13521011	update wordmachine, point, map, add startword2, update driver map
31-10-2022	GitHub	13521003	Update ADT Makanan, Update buy makanan.
31-10-2022	GitHub	13521027	Tambah fungsi ADT Makanan.
01-11-2022	GitHub	13521011	edit driver map
02-11-2022	GitHub	13521021	update map.c and add converter word to int, add converter wordtoint, update run.bat run.sh and update path, add ignore .exe, add idle on main.c, add notifikasi.
02-11-2022	GitHub	13521027	Menambahkan list berdasarkan aksi
02-11-2022	GitHub	13521011	update time.c and edit driver, update displayword, ganti prosedur prioqueue, edit makanan.
03-11-2022	GitHub	13521003	ubah infotype prioqueue, prosedur dequeue id makanan.
09-11-2022	GitHub	13521011	add adt tree
16-11-2022	GitHub	13521003	Memperbaiki ADT Makanan, ADT Tree, Priority Queue, dan delivery
18-11-2022	GitHub	13521003	Menambahkan fungsi buy dan fry pada ADT Makanan, memperbaiki Priority Queue, dan Priority Queue Time.
18-11-2022	GitHub	13521021	Validasi perintah pada ADT Map
18-11-2022	GitHub	13521027	Memperbaiki ADT Makanan
19-11-2022	GitHub	13521021	Memperbaiki ADT Notifikasi dan Main
19-11-2022	GitHub	13521003	Memperbaiki Undo Redo dan ADT Map



19-11-2022	GitHub	13521011	Memperbaiki ADT Tree dan Inisiasi
20-11-2022	GitHub	13521003	Memperbaiki simulator dan undo redo
20-11-2022	GitHub	13521011	Memperbaiki skip time